Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the

NES-LX-FAH

Solstice

The Quest for the Staff of Demnos
La quête du Sceptre de Demnos

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.

ATTENTION!

1) Il s'agit d'un jeu de haute précision. Ne le gardez pas dans des endroits où il fait très chaud ou très froid. Ne lui donnez pas de chocs, ne le laissez pas tomber au sol. Ne le démontez pas.
2) Evitez de toucher aux bornes. Ne les mettez pas en contact avec de l'eau ou de la poussière. Si vous le faites, vous abîmerez votre jeu.
3) Ne le nettoyez pas avec du benzène, du diluant pour peinture, de l'alcool ou d'autres produits de ce genre.
4) Coupez toujours le courant avant d'insérer la cassette dans la console NES ou de l'en retirer.

Remarque: Puisque Nintendo ne cesse d'améliorer ses produits, les caractéristiques et la conception des systèmes de jeu Nintendo sont sous réserve de modifications sans préavis.

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu SOLSTICE★ de Nintendo.

Ce livret vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver aux fins de référence future.

TABLE DES MATIÈRES

- *La légende de Kâstleröck* 4
- *Utilisation de la manette* 5
- *La Quête du sceptre de Demnos* 7
- *Le périple à travers Kâstleröck* 11
- *Comment gagner le jeu* 19

TM & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
©1991 Nintendo Co., Ltd.
★SOLSTICE is a trademark of Software Creations (ROM Developments) Ltd.
NES Program: ©1989 Software Creations (Rom Developments) Ltd.
Package Design: ©1990 CSG IMAGESOFT INC.
Licensed from Software Creations (Rom Developments) Ltd.

LA LÉGENDE DE KÂSTLERÖCK*

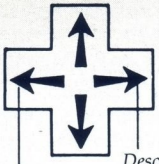
Lorsque la main immonde et démoniaque du Malin
Répand les ténèbres à travers la campagne,
Avant que la nuit n'ait envahi le coeur des hommes,
Faites revivre ces paroles de la légende oubliée!

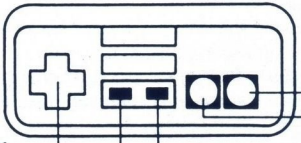
Sous les murs bien gardés de Kâstleröck,
Gît le sceptre brisé de Demnos,
Seul espoir de l'homme dans ces salles antiques,
Caché au regard inquisiteur du Malin.

Tous les cent ans, lorsque la pleine lune
S'élève au plus haut du ciel du solstice d'hiver,
Le charme qui voile le sceptre se brise,
Révélant cet objet auquel tous aspirent...

** extrait de l'ancien poème runique*
traduit par Shadax le Sorcier.

UTILISATION DE LA MANETTE





ECRAN DE JEU (GAME SCREEN)

Bouton A:	*Appuyez pour sauter*
Bouton B:	*Appuyez pour ramasser et laisser tomber des objets*
Boutons A + B:	*Appuyez sur les deux boutons pour sauter et ramasser un objet en même temps*
Bouton Start:	*Appuyez pour démarrer le jeu ou activer une potion*
Bouton Select:	*Appuyez pour afficher l'Ecran de Sélection*
Manette multi-directionnelle:	*Appuyez pour vous déplacer dans l'une des quatre directions possibles dans une salle.*

ECRAN DE SÉLECTION (SELECT SCREEN)

Bouton A:	*Appuyez pour visualiser une carte ou des statistiques*
Manette multi-directionnelle:	*Appuyez pour choisir une potion (les potions ne peuvent être activées qu'au niveau de l'Ecran de Jeu)*
Bouton Select:	*Appuyez pour revenir à l'Ecran de Jeu*

LA QUÊTE DU SCEPTRE DE DEMNOS

Tandis que la pleine lune montait au-dessus de Kâstleröck, à la veille du solstice d'hiver, Morbius le Maléfique préparait avec un sourire mauvais l'imminente cérémonie rituelle, le sacrifice d'une damoiselle sans défense aux forces de l'Ombre en échange de la domination totale du monde. Il s'agissait de la belle Princesse Eleanor d'Arcadie, pays de son ennemi juré. C'était le comble de la réussite!

Même ce maudit Sceptre de Demnos ne pouvait s'opposer à son projet. Des années durant, ses espions avaient utilisé tous les artifices pour le découvrir, et certainement personne ne pourrait réussir là où ils avaient échoué. Avec ou sans le Sceptre, ses plans maléfiques allaient se réaliser. Il deviendrait le symbole suprême du Mal, le Baron Noir des Ténèbres. Alors, tous ramperaient à ses pieds. Et il plongerait le Monde dans une nuit meurtrière, irréversiblement. Rien ne pouvait plus l'arrêter maintenant!

La redoutable forteresse de Kâstleröck était depuis longtemps le repaire de Morbius le Maléfique. Construite au sommet d'une falaise géante de roches escarpées, dominant la Mer des Chagrins (Sea of Sorrows), la forteresse avait soutenu les assauts de nombreuses armées puissantes au cours des siècles.

Des rumeurs de salles et de couloirs secrets défendus par une magie noire et par des bêtes féroces mangeuses d'hommes avaient alimenté les légendes anciennes grâce aux rares prisonniers qui avaient pu s'échapper des serres cruelles de Morbius. Ceux-ci parlaient en tremblant des terribles Cavernes des Ames Damnées (Caves of the Doomed Souls), labyrinthe sans fin des catacombes du château. Les mots sortaient avec crainte de leur bouche alors qu'ils parlaient des quatre sinistres tours au centre du château, comme si en les évoquant, quelque noir maléfice de Morbius pouvait les y ramener.

Les hommes les plus courageux frissonnaient en entendant les terribles histoires de tortures dans les Jardins des Douleurs (Gardens of Pain) et les Jardins Sanglants (Blood Gardens) situés à l'ouest du château. Les femmes et les enfants pleuraient quand on leur contait les horreurs effroyables qui attendaient ceux qui erraient sans méfiance dans les Cours du Massacre (Slaughter Yards) protégeant la Tour des Pleurs (Tower of Tears) de Kâstleröck. Peu de mots pouvaient décrire les affreux cris de terreur du téméraire qui tombait par méprise dans les Mines de la Démence (Mines of Insanity) et dont on n'entendait plus jamais parler.

Mais aucune histoire ne pouvait égaler celle de la Tour de la Terreur Ultime (Tower of Ultimate Terror). Cette Tour était entourée des macabres Jardins des Haies de Pierres (Stonehedge Gardens), dont on disait que les murs massifs avaient été construits à partir des os écrasés des victimes infortunées de Morbius. La plupart pensait que c'était le site de l'officine secrète de Morbius. De toute évidence, c'était là que se trouvait la source de ses pouvoirs maléfiques; depuis maints jours déjà, elle déversait un nuage noir qui cachait les derniers rayons d'espoir du soleil.

Le vieux sorcier Shadax se trouvait au pied de la grande falaise de Kâstleröck. Après avoir traversé, sans être vu, la Mer des Chagrins (Sea of Sorrows), il réfléchissait à ce qu'il devait faire. Il avait connaissance d'un passage secret inconnu de Morbius lui-même. Il l'avait découvert en étudiant soigneusement les anciens poèmes et cartes runiques trouvés dans la Bibliothèque des Oracles (Library of the Oracles) au fin fond de l'Arcadie. Mais se frayer un chemin dans le château était le moindre de ses soucis. A vrai dire, Morbius n'envisageait certainement pas qu'on veuille réellement pénétrer dans Kâstleröck.

Shadax espérait que son déguisement lui fournirait l'élément de surprise dont il avait tant besoin. Qui pourrait supposer qu'un vieillard puisse créer des ennuis dans une place-forte aussi meurtrière? Mais voilà, il n'était pas le vieux mendiant ridé qu'il semblait être. Sa véritable identité se dissimulait à l'abri d'un manteau et d'un chapeau en loques, et allait rester là jusqu'à ce qu'il possède la force nécessaire pour affronter Morbius. Car, en dépit de sa puissance, Shadax ne pouvait rivaliser avec les vastes forces des ténèbres aux mains du Baron Noir. Pour cette tâche, il avait besoin du pouvoir terrifiant du Sceptre de Demnos.

Selon la légende, ce sceptre magique aurait été forgé dans les feux sacrés du Royaume mythique des Elfes.

Et la légende disait que celui qui posséderait cette arme puissante régnerait sur le Ciel et la Terre. Comment cette arme était-elle passée entre les mains des Hommes? Le récit serait beaucoup trop long à raconter ici, mais dans les mains sages des anciens rois d'Arcadie elle avait apporté des siècles de paix et de prospérité.

Toutefois, il y a de nombreuses années, par crainte qu'il ne tombât sous l'emprise de plus en plus puissante de Morbius, le Sceptre fut brisé en six morceaux protégés par un charme invisible avant d'être dispersés aux plus lointaines limites du continent. Du moins, c'était la croyance populaire. Mais, là encore, Shadax en savait plus que son ennemi.

Si les anciens poèmes runiques étaient dignes de foi, les morceaux du Sceptre auraient été dissimulés là où Morbius ne songerait jamais à les chercher: dans son propre château. Et une fois tous les cent ans le charme serait rompu, révélant à nouveau aux yeux des Hommes les morceaux du Sceptre, à la veille du solstice d'hiver, lorsque la pleine lune monte haut dans le ciel. Mais fallait-il encore que les poèmes antiques fussent vrais... qu'il puisse trouver l'endroit où le Sceptre avait été caché dans cette citadelle infernale... et que bien d'autres choses se réalisent...

Mais ce n'était pas le moment de vaines rêveries. Morbius avait envoyé le plus gros de ses viles troupes à travers le pays, à la recherche des morceaux brisés du Sceptre magique, laissant Kâstleröck peu protégé. Si jamais le plan de Shadax devait réussir, c'était cette nuit. Il était temps qu'il revendique sa place légitime de roi parmi les hommes, sinon il disparaîtrait anonymement dans les sombres oubliettes de l'Histoire.

LE PÉRIPLE À TRAVERS KÂSTLERÖCK

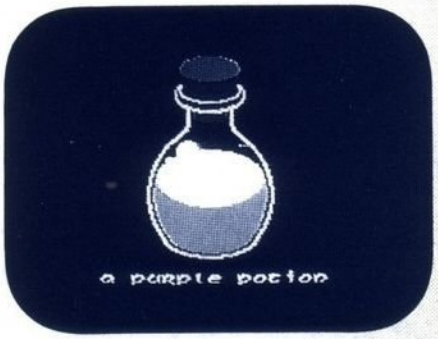
Shadax, n'ayant pour seules armes que des potions et une carte magiques, doit s'aventurer à travers plus de 250 salles dans le château de Kâstleröck. Ce n'est qu'après avoir reconstitué le Sceptre qu'il pourra espérer vaincre l'impitoyable Morbius et libérer la Princesse Eleanor.

LES POTIONS MAGIQUES

Il y a quatre potions magiques différentes, chacune ayant de puissantes caractéristiques. Les potions se trouvent dans des gobelets apparaissant sur l'écran de Sélection. Chaque gobelet peut contenir jusqu'à quatre doses d'une potion (au début de la quête, chaque gobelet ne contient que deux doses, mais peut en recevoir d'autres en cours de jeu). Lorsqu'un gobelet est plein, aucune dose supplémentaire ne peut lui être ajoutée. Vous pouvez utiliser simultanément un nombre quelconque de potions différentes dans une même salle. Mais souvenez-vous, lorsque vous partirez tous les charmes seront rompus.

Blue Potion (Potion Bleue)
(Bouclier de Vie):
Ce talisman vous confère l'invincibilité contre les ennemis et leurs armes en mouvement.

Purple Potion (Potion Pourpre)
(Elixir de Destruction):
Cette potion détruit tous les objets en mouvement dans une salle.



Yellow Potion (Potion Jaune)
(Gardienne du Temps):
Cette potion arrête le temps, figeant sur place tous les objets en mouvement (vous pouvez toujours déplacer ces objets en les poussant ou en les ramassant).

Green Potion (Potion Verte)
(Les Yeux de l'Aveugle):
Cette potion jette un sort qui fait apparaître soudainement tous les objets invisibles.

Pour utiliser une potion, appuyez tout d'abord sur Select pour afficher l'écran Sélection. Ensuite choisissez l'une des quatre potions à l'aide de la manette multidirectionnelle. Appuyez à nouveau sur Select pour revenir à l'écran Jeu. Puis appuyez sur le Bouton Start pour activer la potion. La magie d'une potion dure aussi longtemps que vous restez dans la salle. Si vous voulez activer une autre potion dans la même salle, répétez l'opération.

LA CARTE MAGIQUE

Cette carte conserve l'histoire de chaque salle visitée par Shadax et indique toutes les sorties possibles (certaines salles peuvent avoir des sorties secrètes qui sont indiquées sur la carte, mais qui ne figurent sur l'écran Jeu qu'une fois que vous avez réalisé certaines tâches). Les salles n'apparaissent pas sur la carte tant que Shadax n'y a pas pénétré. La carte est située sur l'écran Sélection que vous affichez en appuyant sur le Bouton Select. Chaque salle soulignée d'un trait blanc comporte d'autres salles situées au-dessus et/ou en dessous d'elle. Si vous appuyez sur le Bouton A lorsque vous regardez la carte, celle-ci vous indique le nombre de salles que vous avez visitées et le pourcentage du nombre total de salles, ainsi que le nombre total d'objets magiques trouvés (potions, morceaux de Sceptre, etc.).

LES BOTTES MAGIQUES DES ELFES

Ces bottes vertes magiques permettent à Shadax de sauter plus haut qu'il ne pouvait le faire au début de sa quête. Il est essentiel qu'il trouve ces bottes pour terminer son périple.

LES QUATRE CLES

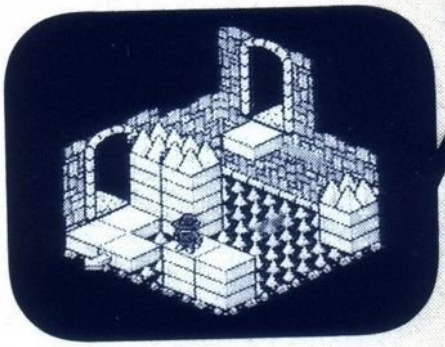
Quatre clés sont cachées dans Kâstleröck. Shadax doit les trouver toutes les quatre pour mener à bien sa quête. Lorsque le sorcier a trouvé une clé, celle-ci devient visible sur l'écran Sélection. Ces clés magiques permettent à Shadax de parcourir des salles qui étaient auparavant infranchissables. Chaque clé assure l'une des fonctions suivantes:

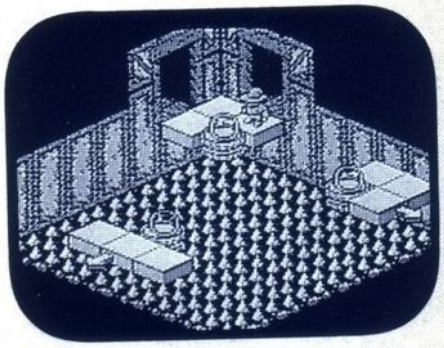
**Apparition de blocs dans une salle préalablement vide,*

**Apparition d'une porte dans un mur sans ouverture.*

BLOCS ET BOULES DE CRISTAL EN SUSPENSION.

Des blocs amovibles apparaissent dans de nombreuses salles du château. Ils tombent d'en haut ou sont posés sur le sol. Shadax les utilise pour se déplacer sans danger à l'intérieur des salles. On peut les ramasser en leur sautant dessus puis en appuyant sur B. Ils peuvent être transportés n'importe où et relâchés en appuyant de nouveau sur B. Un bloc peut également être ramassé et soulevé en appuyant simultanément sur A et B, puis en appuyant de nouveau sur B pour le relâcher. Les blocs qui tombent peuvent être figés dans leur chute pour servir de marches (utilisez la potion jaune). D'autres blocs peuvent servir de protection contre les pointes empoisonnées des pyramides et contre les autres ennemis du vieux sorcier. Toutefois, ils ne peuvent protéger des pointes mortelles qui jonchent le sol des salles de Kâstleröck. Les boules de cristal flottantes peuvent être poussées à travers les airs et chevauchées par Shadax. Toutefois, on ne peut pas les ramasser ni les transporter.





LES CHAPEAUX DE VIE

De nombreux chapeaux bleus sont disséminés dans le château. Lorsque Shadax en ramasse un, il reçoit une vie supplémentaire. Il peut ramasser tous les chapeaux qu'il trouve. L'écran Sélection garde la trace du nombre de vies restant au sorcier. Bien que l'écran n'enregistre pas plus de dix chapeaux à la fois, Shadax peut continuer à en ramasser et à en utiliser plus de dix au total.

BOMBES EXPLOSIVES

Dans plusieurs salles, il est possible de faire exploser des bombes pour percer des murs, afin de pouvoir pénétrer dans des passages condamnés. Toutefois, il faut trouver les détonateurs des bombes, qui sont cachés dans les salles avoisinantes.

TRAPPES

Plusieurs salles ont des trappes, uniques accès à certaines parties de Kâstleröck. Pour faire passer Shadax à travers une trappe, sautez sur celle-ci et appuyez sur B. Le sorcier réapparaît dans une autre salle à trappe.

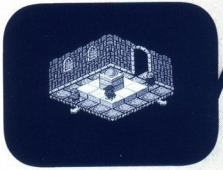
PIÈCES DE MONNAIE TOURNOYANTES

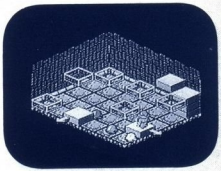
Ces pièces permettent à Shadax d'utiliser le mode Continuation pour revenir à un point déterminé dans Kâstleröck lorsqu'il a perdu toutes ses vies, au lieu d'avoir à tout redémarrer depuis le début. Les pièces sont situées dans diverses salles du château.

LES DANGERS DE KÂSTLERÖCK

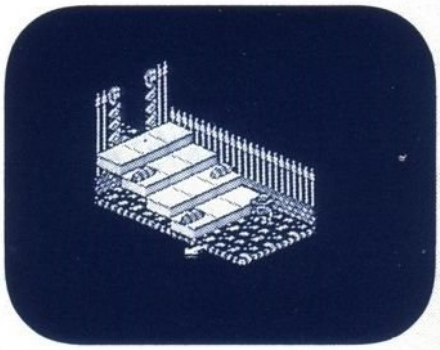
Les salles et les terres de Kâstleröck sont truffées de dangers. Les sols sont souvent jonchés de pointes empoisonnées et des monstres meurtriers sont toujours tapis derrière un coin noir, prêts à bondir sur le sorcier sans méfiance. Parmi ces créatures, on relève les bizarreries meurtrières suivantes:

Crânes Ambulants
Globes Oculaires Maléfiques
Trolls à Jambes Arquées
Balles Visqueuses

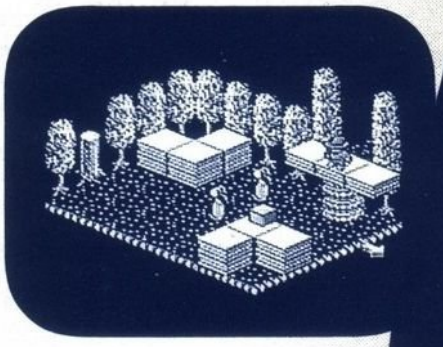




Fourrures Agressives
Araignées à Trois Pattes
Diables à Crocs
Podocéphales à Quatre-yeux



Dans certaines salles, des tapis roulants trompeurs ont été placés en des points stratégiques pour précipiter Shadax à sa perte. Dans d'autres salles, des arcades et des dalles disparaissent sans préavis, laissant le sorcier s'écraser sur les pointes situées plus bas. Des mines aériennes flottantes, obstruant de nombreux passages, sont prêtes à exploser au plus léger effleurement, tandis que des précipices immenses et des tours impressionnantes obligent Shadax à réaliser des sauts à se rompre les os afin de pouvoir poursuivre son voyage.



COMMENT GAGNER LE JEU

Pour gagner le jeu, Shadax doit délivrer la Princesse Eleanor après avoir trouvé les six morceaux du Sceptre magique de Demnos sans être détruit par les forces maléfiques de Kâstleröck. Il doit utiliser avec discernement les potions magiques, dont l'approvisionnement est limité et qui sont nécessaires à sa réussite finale. D'autre part, il doit étudier la carte magique avec soin. Si la carte indique des portes qui ne sont pas visibles sur l'écran de jeu ou des salles au-dessus ou en dessous des salles existantes alors qu'aucune sortie ni entrée n'est en vue, il doit s'y fier. Elle constitue sa meilleure chance pour résoudre les nombreuses énigmes du château interdit et pour mener à bien sa quête périlleuse...

Mais souvenez-vous: pour survivre à la forteresse perfide de Kâstleröck, quelques potions et une carte magiques ne suffisent pas. Il vous faudra des nerfs d'acier et le courage de faire de nouvelles tentatives pleines de bravoure... des réflexes supérieurs et la volonté d'affronter les périls incessants qui bloquent chacun de vos mouvements... un esprit aiguisé et la rage de réussir contre des événements insurmontables... et surtout, la certitude profonde que le Bien finit toujours par triompher du Mal.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cassette ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16(1) 34 64 77 55.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (cartouches)

BANDAI B.V. (''BANDAI'') garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que le NINTENDO GAME PAK (''Cartouche'') (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera, soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.
Attention: Nintendo Service Technique
B.P. 271-1020 Bruxelles, Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service Technique au no. 02/479.80.98 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Dit zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit ecn compleet en passend Nintendo systeem waarborgt

WAARSCHUWING

1) Deze spelcassette is uiterst gevoelig. Bewaar hem niet bij te hoge of te lage temperaturen. Haal hem vooral niet uit elkaar.
2) Kom niet aan de electrische contacten. Houdt hem uit de buurt van water, anders beschadig je net spel.
3) Maak hem niet schoon met benzine, thinner, alcohol of andere vluchtige schoonmaakmiddelen.
4) Doe het controldeck altijd uit als je een cassette erin stopt of eruit haalt.

N.B.: Nintendo behoudt zich het recht voor om zonder kennisgeving vooraf wijzigingen in zijn produkten en/of produktbeschrijvingen aan te brengen als dit tot doel heeft het produkt te verbeteren.

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

Fijn dat je spelcassette SOLSTICE★ van het Nintendo Entertainment System™ (NES) hebt uitgekozen.

Lees voor een goed gebruik van je nieuwe spel deze handleiding aandachtig door; berg hem daarna goed op, zodat je er later nog eens in kunt kijken.

INHOUD

- *De Legende van Kastlerock* 26
- *Hoe gebruik je de controller* 27
- *De Tocht naar de Staf van Demnos* 29
- *De Reis door Kastlerock* 33
- *Het spel winnen* 41

TM & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
©1991 Nintendo Co., Ltd.
★SOLSTICE is a trademark of Software Creations (ROM Developments) Ltd.
NES Program: ©1989 Software Creations (Rom Developments) Ltd.
Package Design: ©1990 CSG IMAGESOFT INC.
Licensed from Software Creations (Rom Developments) Ltd.

DE LEGENDE VAN KASTLEROCK*

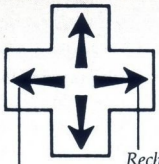
Als duisternis door het land kruipt,
En overal het gevaar sluipt,
Iedereen is bang en kent veel ellende,
Denk dan aan een verloren legende.

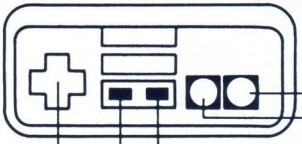
Bij Kastlerock's bewaakte muren,
Is iets voor de laatste uren,
Veilig verborgen voor de ogen van het kwaad, Staat
de Staf van Demnos paraat....

Elke honderd jaar bij volle maan,
Komt iets in Solstice staan,
Een spreuk die de staf zal breken,
Zodat alles zich kan wreken...

** Afgeleid van een oeroud gedicht en vertaald door Shadax de Tovenaar.*

HOE GEBRUIK JE DE CONTROLLER





SPELSCHERM

A Knop:	*Hiermee kun je springen*
B Knop:	*Hiermee kun je voorwerpen oppakken en laten vallen.*
A + B : Knop	*Om te springen en tegelijk een voorwerp te pakken.*
Start toets:	*Om te beginnen of een fles te gebruiken.*
Select toets:	*Hiermee kun je naar het keuzescherm.*

KEUZESCHERM

A Knop:	*Druk hierop om de kaart of tabellen te zien.*
Vierpuntsdruktoets :	*Kies hiermee de fles (Je kunt de fles alleen op het Spelscherm gebruiken).*
Select Toets:	*Druk hierop om terug te gaan naar het Spelscherm.*

DE TOCHT NAAR DE STAF VAN DEMNOS

Toen de volle maan verscheen hoog boven Kastlerock op de winteravond Solstice, moest Morbius de Kwade even gemeen glimlachen en ging hij verder met het voorbereiden van het gruwelijke ritueel, een onschuldig meisje offeren aan de kwade machten in ruil voor de overheersing van de aarde. Hij wist dat dit niet zomaar een mooi meisjes was. Daarvoor was hij te gemeen en oneerlijk. Dit was de mooie prinses Eleanor van Arcadia, het land van zijn aardsvijand. Het was te perfect, te perfect.

Zelfs de vervloekte Staf van Demnos zou hem niet tegen kunnen houden. Hij had al heel lang geleden zijn gemene schurken erop afgestuurd en zij hebben alle duistere trucjes gebruikt om de staf te vinden, maar dat was niet gelukt en als het hun niet lukte, lukte het niemand. Daarbij, met of zonder staf, zijn plan zou toch wel werken. Met of zonder, hij zou toch het symbool van al het Kwaad worden, De Zwarte Baron der Duisternis. Dan zou iedereen voor hem moeten buigen en zou hij de wereld in een eeuwig durende duisternis storten waar ze nooit meer uit zouden komen. Alles was klaar. Niets kan hem meer stoppen!

Het gevaarlijke Kastlerock was jarenlang de basis van Morbius de Kwade. Gebouwd op een grote rots bovenop een klip, helemaal tot diep in de Zee der Verdriet. Het kasteel heeft alle jaren de vele aanvallen van andere legers weerstaan en staat nog steeds.

Geruchten over geheime gangen en kamers, beschermd door dodelijke zwarte magie en sterke mensetende beesten zijn legendes geworden die verteld werden door de enkele gevangenen die konden ontsnappen uit de klauwen van de gemene Morbius. Ze sidderden als ze vertelden over de Vochtige Grotten van Verdoemde Zielen, een eindeloos labyrint van catacomben uitgehakt uit de stenen van de klif onder de muren van het Kasteel. Ze fluisterden bijna de verhalen over de vier dodelijke torens van het grote kasteel alsof ze bang waren dat als ze erover spraken de zwarte magie van Morbius ze terug zou halen.

Dappere mannen krompen ineen toen ze de verschrikkelijke verhalen hoorden over de martelingen in de Tuin der Pijn en de Bloed Tuin, net ten westen van het kasteel. Vrouwen en kinderen huilden als ze de verschrikkelijke verhalen hoorden over toevallige voorbijgangers die gegrepen werden door de Slachter Gangen die de Toren der Tranen beschermde, helemaal in het noorden bij het kasteel.Er waren maar weinig woorden nodig om de afschuwelijke schreeuwen van de ongelukkigen te beschrijven die per ongeluk in de Mijn van Gekte vielen en van wie nooit meer iets vernomen werd.

Maar geen enkel verhaal haalde het bij de gruwelijke verhalen over het oostelijke gebied, waar de Toren der Uiterste Terreur stond, omgeven door verschrikkelijke Stenen Tuinen, waarvan men zei dat de muren gemaakt waren van de vermorzelde botten van Morbius' slachtoffers. Over de Toren zelf wist men weinig. Velen geloofden dat het de geheime werkplaats was van Morbius: de toren zag er dreigend uit. Iedereen wist zeker dat daar de bron van het kwaad zat, want er kwam nu al dagen een dikke zwarte wolk uit die zich over het land verspreidde en alle zonneschijn wegnam.

De oude tovenaar Shadax stond aan de voet van de klif van Kastlerock en staarde in het duister. Nadat hij over de Zee der Verdriet was komen zeilen dacht hij alleen maar aan zijn taak. Hij wist een geheime ingang van het kasteel die zelfs Morbius niet wist. Hij had die ontdekt door oude kaarten en gedichten zorgvuldig te ontcijferen in de Bibliotheek der Wonderen in het verre Arcadia. Hij wist ook dat naar binnen komen niet het moeilijkste was. Morbius zou er immers nooit aan denken dat iemand Kastlerock binnen zou willen komen.

Hopelijk zou zijn vermomming hem de dekking geven die hij nodig had. Wie zou er immers op het idee komen dat een grijze, oude man iets wilde uithalen in deze gevaarlijke, duistere plaats. Hij was gelukkig niet de wilde oude zwerver zoals hij eruit zag. Zijn ware identiteit bleef verborgen onder een gescheurde mantel en een hoed en die bleef hij dragen totdat hij de kracht kreeg om het gevecht met Morbius aan te gaan. Shadax was dan wel erg machtig, maar niet machtig genoeg om het op te nemen tegen de Kwade Morbius, wiens macht met de dag groeide. Om hem aan te kunnen had hij iets krachtigs nodig, de ontzettende kracht van de Staf van Demnos.

Volgens de legende was deze magische staf heel, heel lang geleden opgeslokt in het mysterieuze vuur van het mysterieuze Elf Koninkrijk op de oude aarde.

De legende vertelde ook dat de bezitter van de staf de Hemel en Aarde kon besturen. Hoe de mensen er uiteindelijk aan gekomen zijn, is een veel te lang verhaal om hier te vertellen, maar in de wijze handen van de oude koningen van Arcadia had de staf al eeuwen voor vrede en voorspoed gezorgd.

Heel lang geleden was men bang dat Morbius de staf zou bemachtigen en daarom werd de staf in zes delen gebroken, werden die delen onzichtbaar gemaakt en verborgen in alle uithoeken van het continent. Tenminste, dat dachten alle mensen. Gelukkig wist ook in dit geval Shadax wat er wel gebeurd was.

Als de oude gedichten inderdaad waar waren, waren de delen van de staf ergens verborgen waar Morbius als laatste zou zoeken: in zijn eigen kasteel. Maar één keer in de honderd jaar werd de betovering doorbroken, waardoor de delen van de staf ineens zichtbaar werden voor het menselijke oog. Op de avond in de winter Solstice als de volle maan bovenaan de hemel zou staan. Dus als deze oude gedichten waar zijn.... als hij alle delen van de staf zou kunnen vinden..... als, als, als.....

Maar er was nu geen tijd om na te denken. Morbius had zijn beste soldaten erop uit gestuurd om in het land de delen van de magische staf te zoeken, zodat Kastlerock niet zo zwaar bewaakt zou zijn. Als Shadax's plannen al zouden lukken, moest het vanavond gebeuren. Eindelijk was het zover om te laten zien of hij zich een echte koning mocht noemen of dat hij voor altijd uit de geschiedenis zou verdwijnen.

DE REIS DOOR KASTLEROCK

Shadax, die alleen gewapend is met magische flessen en een magische kaart, moet 250 kamers van Kastlerock doorzoeken op zoek naar de zes delen van de Staf van Demnos. Alleen als hij alle zes delen heeft, heeft hij een kans om de kwade Morbius te verslaan en Prinses Eleanor te bevrijden.

DE MAGISCHE FLESSEN

Er zijn vier verschillende magische flessen die elk een inhoud met een unieke magische kracht hebben. De flessen worden bewaard en dat kun je zien op je Keuzescherm. Elke fles kan vier porties bewaren (aan het begin van het spel zit in elke fles twee porties, maar tijdens het spel kun je er meer veroveren). Als de fles eenmaal vol is, kan er niets extra meer bij. Je kunt in één kamer zoveel van elke fles gebruiken als je maar wilt. Onthoud wel goed dat, als je weggaat, de betoveringen worden doorbroken.

Blue Potion (Blauwe Fles)
(Het Levensschild):
Met deze magie ben je onkwetsbaar voor bewegende vijanden en bewegende vijandelijke wapens.

Purple Potion (Paarse Fles)
(Het Elixer der Verwoesting):
Deze fles vernietigt alle bewegende voorwerpen in een kamer.

Yellow Potion (Gele Fles)
(De Bewaker van de Tijd):
Deze fles stopt de tijd en alle vijanden in de kamer blijven stilstaan. (Je kunt de voorwerpen nu wel verplaatsen door er tegen te duwen of ze op te pakken).

Green potion (Groene Fles)
(De Ogen van de Blinde):
Met deze fles kun je een spreuk uitspreken waardoor je alle onzichtbare voorwerpen ziet.

Om een fles te gebruiken moet je eerst op Select drukken om het Keuzescherm te zien. Kies dan met de vierpuntsdruktoets één van de vier flessen. Daarna moet je weer op Select drukken om terug te gaan naar het Spelscherm. Met Start kun je de fles gebruiken. De magie van een fles werkt alleen als je in de kamer blijft. Als je nog een portie wilt gebruiken in dezelfde kamer, moet je hetzelfde weer herhalen

DE MAGISCHE KAART

Deze kaart geeft alle kamers aan waar Shadax is geweest en geeft alle mogelijke uitgangen aan (sommige kamers hebben geheime uitgangen die je wel op de kaart ziet, maar die alleen in de kamer verschijnen als je iets speciaals doet). De kamers verschijnen alleen op de kaart als Shadax er al geweest is. Je kunt de kaart zien op het Keuzescherm als je op de Select toets drukt. Elke kamer die op de kaart een witte lijn om zich heeft, heeft nog meer kamers erboven of eronder. Als je de kaart bekijkt en je drukt op de A Knop, dan zie je het aantal kamers waar je al geweest bent en een percentage van het totaal aantal kamers, plus het totale aantal magische voorwerpen die je al hebt gevonden (o.a. Flessen, delen van de staf enz.)

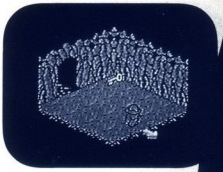
DE MAGISCHE ELVENS CHOENEN

Met deze magische elvenschoenen kan Shadax hoger springen dan in het begin van het spel. Je moet deze schoenen vinden, want anders kun je je opdracht nooit afmaken.

DE VIER SLEUTELS

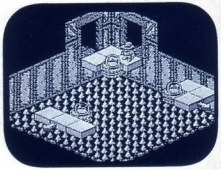
In Kastlerock zijn vier sleutels verborgen. Om zijn opdracht af te maken moet Shadax alle vier de sleutels vinden. Als de tovenaar een sleutel heeft gevonden zie je die op het keuzescherm. Met deze sleutel kan Shadax kamers binnengaan die hij eerst niet in kon. Elke keer kan hij één van de volgende dingen doen:

- *Blokken laten verschijnen in kamers die eerst leeg waren.*
- *Een deur laten verschijnen in een massieve muur.*



BLOKKEN EN SPANNENDE KRISTALLEN BALLEN

In een heleboel kamers van het kasteel verschijnen beweegbare blokken. Soms komen ze van boven vallen en soms liggen ze op de grond. Shadax kan deze blokken gebruiken om veilig door een kamer te komen. Je kunt deze blokken oppakken door erop te springen en op de B Knop te drukken. Je kunt ze door de hele kamer dragen en laten vallen door weer op de B Knop te drukken. Je kunt ze ook oppakken en door de lucht dragen door tegelijk op A en B te drukken en weer op B om ze te laten vallen. Vallende blokken kun je ook in de lucht laten stoppen door de gele fles te gebruiken en zo kun je dus een trap maken. Andere blokken kun je gebruiken op gevaarlijke pyramide punten of tegen andere vijanden van de tovenaar. Ze bieden helaas geen bescherming tegen de dodelijke naaldpunten aan het plafond van veel kamers in het kasteel. De Kristallen Ballen kun je door de lucht duwen en er dan op gaan staan. Je kunt ze niet oppakken en dragen.



DE LEVENSHOEDEN

In het kasteel kun je veel blauwe hoeden vinden. Als Shadax deze oppakt, krijgt hij een extra leven. Hij kan alle hoeden oppakken die hij vindt. Op het Keuzescherm zie je hoeveel hoeden je hebt verzameld. Hoewel op het Keuzescherm maximaal tien hoeden aangegeven worden, kan Shadax toch na tien hoeden doorgaan met het verzamelen van hoeden.

VERNIETIGENDE BOMMEN

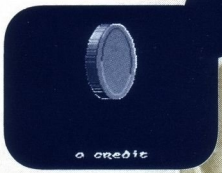
In sommige kamers kun je de ronddraaiende bommen laten ontploffen en zo gaten maken in muren waar je nog niet doorheen kon. Je moet wel naar de ontstekingen voor de bommen zoeken die in kamers in de buurt zijn verstopt.

DE GANGEN

In sommige kamers vind je ingangen van gangen die je naar een bepaalde plaats in Kastlerock brengen waar je anders niet kunt komen. Om Shadax in zo'n gang te krijgen, moet je erop springen en op de B Knop drukken. De tovenaar verdwijnt en verschijnt weer in een andere kamer.

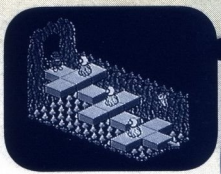
DE DRAAIENDE MUNTEN

Met deze munten kan Shadax de «Continue» mode gebruiken om op een bepaalde plaats in Kastlerock terug te keren als hij al zijn levens kwijt is. Hij hoeft dan niet opnieuw te beginnen. Je kunt de munten in verschillende kamers in het kasteel vinden.

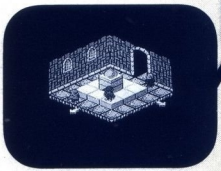


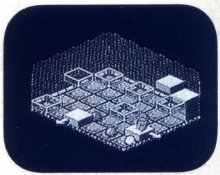
DE GEVAREN VAN KASTLEROCK

De ondergrondse kamers van kastlerock zijn heel gevaarlijk. Op de grond zijn veel giftige staven en om elke hoek wacht wel een monster die de tovenaar te pakken wil nemen, Onder deze beesten zijn de volgende walgelijke schepsels:



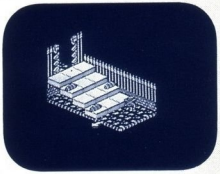
Bewegende Schedels
Kwade Oogballen
Kromme Trollen
Slijm Monsters

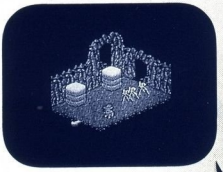


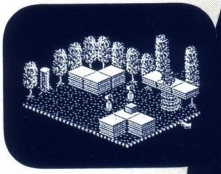


Aanvals Vachten
Driepoot Spinnen
Donkere Demonen
Vier-ogide Hand-voet

In sommige kamers komt Shadax onverwacht bewegende lopende banden tegen die hem willen pakken. In andere kamers verdwijnen vloeren en muren zonder dat je het merkt, waardoor de tovenaar plotseling boven gevaarlijke punten zweeft. Vliegende mijnen die in de weg hangen ontploffen als je ze maar even aanraakt. Shadax moet ook gevaarlijke sprongen maken om over hoge obstakels en pieken heen te komen.







HET SPEL WINNEN

Om het spel te winnen moet Shadax de prinses Eleanor redden nadat hij alle zes delen van de magische Staf van Demnos heeft verzameld en de kwade krachten van Kastlerock heeft verslagen. Hij moet van alle flessen een beetje bewaren, want bij het laatste gevecht heeft hij dat nog nodig, Kijk goed op de magische kaart. Als er kamers op staan die je niet op het Spelscherm ziet of als het scherm die kamers aangeeft boven of beneden bestaande kamers, moet je de kaart geloven. Dat is zijn beste kans om de geheimen van dit mysterieuze kasteel op te lossen en zijn gevaarlijke opdracht goed af te maken.....

Onthoud wel goed, om het gevaarlijke Kastlerock te overleven is meer nodig dan een aantal flessen en een goede magische kaart. Je moet stalen zenuwen hebben en een heleboel willen wagen. Je moet snelle reflexen hebben en alles wat op je weg komt op durven ruimen. Je moet heel slim zijn en willen slagen terwijl de kansen tegen je zijn. Maar bovenal moet je ervan overtuigd zijn dat het goede het kwade altijd zal overwinnen.

90 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. ("BANDAI") garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak ("Pak") (met uitzondering van Game Pak Accessoires en Robot onderdelen) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo Service
Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
Holland
Tel.: 03402-51353

BANDAI B.V.
Attn. Nintendo Service Technique
B.P. 271
1020 Brussel
Belgique
Tel.: 02-4798098

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u vantevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03402-51353 (Nederland), of 02-4798098 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

Nintendo®

BAN DAI

DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO

DISTRIBUE PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIMÉ AU JAPON